

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan yang dihadapi Indonesia dalam bidang pendidikan menggambarkan betapa rendahnya kualitas pendidikan negeri ini. Inovasi pendidikan diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu permasalahan yang menjadi urgensi pendidikan adalah guru yang tidak kompeten. Tidak kompeten disini adalah guru yang tidak memiliki kompetensi atau keahlian pada bidangnya dan guru yang tidak bisa mengikuti perkembangan zaman pada era serba digital. Model pendidikan konvensional dengan pola pikir pendidik yang ortodoks menjadikan peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dan sulit mencapai literasi pendidikan berbasis IT. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan dengan mengubah pola pembelajaran yang selama ini dianggap kurang tepat.

Bidang pendidikan tidak boleh kalah saing dengan bidang lainnya seperti ekonomi, ketahanan pangan, kebudayaan, dan lainnya. Kualitas dalam bidang pendidikan harus ditingkatkan pada era modern yang saat ini tengah digaungkan dunia sebagai era digital dan perdagangan bebas dalam upaya memajukan sektor perdagangan dan industri untuk meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan negara yang terlibat di dalamnya.

Permasalahan yang timbul dan membuat Indonesia tidak siap bersaing dalam era modern dapat diatasi melalui inovasi pendidikan. Guru dituntut profesional dan kompeten sesuai dengan bidangnya untuk

memperbaiki kualitas pendidikan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman yang berbasis IT untuk mengimbangi pembelajaran di era modern ini.

Menggunakan pola dan model pembelajaran konvensional memang tidak salah, namun perkembangan zaman menuntut guru dan peserta didik untuk mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan melalui teknologi yang semakin canggih. Pemilihan model pembelajaran dan sarana belajar yang tepat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan di atas.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis moodle adalah inovasi pendidikan yang tepat dalam menghadapi tantangan di era yang modern. Berbagai model pembelajaran mampu mengasah intelektualisme dan etika peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran, khususnya PPKn.

Moodle menjadi media berbasis IT yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang diadakan masih bersifat konvensional
2. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran
3. Peserta didik tidak bisa kreatif dalam belajar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran PPKn berbasis *Moodle* dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn pada peserta didik kelas VII di SMP Kemah Indonesia 4.
2. Apa saja inovasi yang dihasilkan siswa setelah belajar menggunakan *Moodle E-Learning*.
3. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas VII SMP Kemah Indonesia 4 setelah menerapkan pembelajaran PPKn berbasis *Moodle*.

D. Manfaat dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran PPKn berbasis *Moodle E-Learning* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VII Smp Kemah Indonesia 4 Kota Bandung.
2. Mengetahui apa saja inovasi yang dapat dihasilkan oleh peserta didik kelas VII Smp Kemah Indonesia 4 Kota Bandung setelah melaksanakan pembelajaran berbasis *Moodle E-Learning*.
3. Mengetahui prestasi yang dihasilkan peserta didik kelas VII Smp Kemah Indonesia 4 setelah melaksanakan pembelajaran berbasis *Moodle E-Learning*.
4. Mengetahui dampak dari penerapan media pembelajaran PPKn berbasis *Moodle E-Learning*

Adapun manfaat dari penelitian ini ditujukan untuk berbagai pihak, lebih spesifiknya adalah sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Peserta didik yang notabene nya merupakan generasi milenial Y dan Z harus memiliki etika berlandaskan Pancasila dan menjadi warga negara yang cakap, bertindak berdasarkan asas-asas kewarganegaraan melalui mata pelajaran PPKn, sehingga menjadi bagian dari civil society di era modern ini.

b. Bagi guru

Bagi guru, sebagai tenaga pendidik yang dapat mengantarkan peserta didik menjadi bagian dari *Civil Society*. Penerapan pembelajaran PPKn berbasis moodle merupakan sarana inovasi pendidikan yang dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas, sehingga guru memberikan kontribusi dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang siap bersaing melalui bidang pendidikan.

c. Bagi Universitas Pasundan

Universitas Pasundan memiliki fakultas keguruan dan ilmu pendidikan salah satu nya jurusan PPKn. Sehingga untuk mencetak calon guru PPKn yang profesional diperlukan kompetensi yang menunjang profesionalitas guru, yaitu kreatif, inovatif dalam memilih model dan media pembelajaran, memiliki moralitas dan etika yang baik sebagai warga negara yang beradab, serta melek teknologi untuk menunjang pemahaman peserta didik pada saat transfer ilmu di kelas. Sehingga

lulusan program studi PPKn FKIP Universitas Pasundan dapat diperhitungkan kualitasnya.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Moodle

Penerapan menurut (KBBI), adalah perbuatan menerapkan atau mempraktekkan suatu teori, metode dan hal-hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan suatu kelompok atau golongan yang telah terencana sebelumnya.

Penerapan adalah muara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Penerapan bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Usman (2002).

2. Pengertian Pembelajaran PPKn

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, Bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dimanfaatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas,

terampil dan berkarakter yang diamankan oleh Pancasila dan Undang-undang 1945.

Pembelajaran PKN merupakan media pengajaran yang mengindonesiakan para siswa secara sadar, cerdas dan penuh tanggung jawab. Aziz Wahab (Cholisin, 2000:18)

3. Pengertian *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)*

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk kedalam “ruang kelas digital” untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan Moodle, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. Adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip social constructionist pedagogy.

Moodle merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep pembelajaran elektronik atau e-learning. Moodle dapat diinstal di komputer dan sistem operasi apapun yang bisa menjalankan PHP dan mendukung database SQL. Herman Dwi Sarjono (2013)

F. SISTEMATIKA SKRIPSI

Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional

G. Sistematika Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Konsep Moodle

- 1. Definisi Moodle
- 2. Fungsi Moodle Dalam Pembelajaran
- 3. Penerapan Moodle Dalam Pembelajaran
- 4. Dampak Penggunaan Moodle Dalam Pembelajaran

B. Pembelajaran PKN

- 1. Definisi Pembelajaran PKN
- 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PKN
- 3. Kedudukan Pembelajaran PKN
- 4. Penerapan Pembelajaran PKN Berbasis Moodle
- 5. Dampak Penerapan Pembelajaran PKN Berbasis Moodle

- C. Penelitian Terdahulu
- D. Kerangka Pemikiran
- E. Asumsi dan Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Profil Subjek dan Objek Penelitian
- B. Deskripsi Umum Penelitian
- C. Deskripsi Pengolahan dan Analisis Data

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN